CONFIGURATION

PRIMA GAMES

Guide de stratégie disponible primagames.com®

0907 Réf. n° X13-60666-01 FR

BioWare® Corp

Microsoft game studios

XBOX 360

XBOX LIVE®

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :

VIOLENCE | GROS MOTS | PEUR | TENEUR SEXUELLE | STUPÉFIANTS | DISCRIMINATION | JEU DE HASARD

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

BASES DE MASS EFFECT

2 L'univers de Mass Effect
2 Démarrage
3 Création de personnage
6 Jouer
10 Carte de la galaxie

GUIDE DÉTAILLÉ

12 Système de combat
17 Équipement
19 Informations sur le commando
21 Astra incognita
22 Véhicule
24 Talents
28 Repoussez vos limites en ligne !
29 Crédits
32 Garantie limitée
33 Support technique

WWW.MASSEFFECT.COM

L'UNIVERS DE MASS EFFECT

Nous sommes en 2183 et l'humanité, désormais capable de dépasser la vitesse de la lumière, est entrée en contact avec de nombreuses races extraterrestres. Elle lutte à présent pour se faire une place sur l'échiquier galactique.

Vous êtes le commandant Shepard, officier des forces armées de l'Alliance interstellaire, seule et unique ligne de défense de l'humanité face aux menaces d'une vaste galaxie. De vos actions et décisions à bord de la frégate Normandy dépendra le sort de l'espèce humaine... et de toute la galaxie.

DÉMARRAGE

Après avoir inséré le disque de jeu Mass Effect™ dans votre console Xbox 360®, appuyez sur START : le menu principal apparaîtra. Choisissez **Nouvelle carrière** et appuyez sur A.

Vous accéderez alors à la base de données de l'ordinateur de mission. Définissez votre profil et confirmez votre identité.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Deux choix s'offrent à vous lors de la création de votre personnage :

- Incarner le commandant Shepard par défaut et choisir son prénom.
- Créer un personnage sur mesure jusque dans les moindres détails.

Création de personnage

Reconstitution de profil
Spécialisation militaire
Soldat
Ingénieur
Adepte
Franc-tireur
Sentinelle
Porte-étendard
L'ingénieur est un technologue averti. À l'aide de son OmniTech holographique, il peut décrypter les systèmes de sécurité, réparer ou améliorer l'équipement, perturber les armes et boucliers ennemis et soigner ses coéquipiers. En contrepartie, l'ingénieur doit se cantonner au port de l'armure légère et au maniement du pistolet.
Accepter A
B Retour

Commencez par saisir le prénom du commandant Shepard avec le clavier virtuel.

Choisissez ensuite votre historique prémilitaire : Terrien, Colon ou Stellaire. Comme beaucoup d'autres décisions que vous serez amené à prendre, ce choix aura une incidence sur la manière dont vos interlocuteurs vous traiteront dans le jeu.

Utilisez ↻ pour sélectionner l'option de votre choix et appuyez sur A pour valider.

Utilisez ↻ pour passer au profil psychologique : appuyez sur A pour sélectionner Impitoyable, Héros de guerre ou Rescapé.

Appuyez à nouveau sur A pour choisir votre classe de personnage. Si vous choisissez le personnage par défaut, il sera soldat.

Classes

Il existe six classes de base accessibles au joueur et à deux coéquipiers, couvrant jusqu'à trois domaines de compétence. Certaines classes concentrent toutes leurs capacités dans un seul domaine, d'autres les répartissent pour une plus grande polyvalence.

Les **compétences militaires** optimisent la maîtrise des armes et les dégâts infligés. Les **compétences technologiques** permettent de pirater les systèmes de sécurité et d'affaiblir l'arsenal ennemi. Les **compétences biotiques**, enfin, permettent au personnage de manipuler son environnement par la force de son esprit.

Soldat – spécialiste militaire

Le soldat est un guerrier endurci capable de se sortir de toutes les situations de combat. Disposant d'une santé élevée et d'un vaste choix d'armes, il peut également porter une armure lourde. Ce type de personnage révèle tout son potentiel au cœur de l'action, dans les situations où la seule règle est de survivre à ses adversaires.

Ingénieur – technologue

L'ingénieur est un expert en technologie, capable de manipuler son environnement à l'aide de compétences spécifiques. Personnage versatile, il peut modifier le champ de bataille pour avantager ses alliés, guérir les membres de son groupe ou affaiblir l'ennemi (neutralisation d'arme, destruction de boucliers, etc.).

Adepte – spécialiste biotique

Aucun autre personnage n'égale l'adepte sur le plan de la puissance biotique pure, qui lui permet de modifier l'environnement par la simple force de son esprit. L'adepte utilise ses pouvoirs biotiques pour manipuler les objets (et les ennemis) qui l'entourent. Son rôle au combat est de neutraliser ou d'handicaper l'ennemi tout en dispensant des attaques d'une puissance extraordinaire.

Franc-tireur – militaire/technologue

Le franc-tireur est le guerrier technologique par excellence, préférant la ruse et la furtivité à la force pure. Son rôle est d'obtenir un avantage positionnel en combat. Il est toutefois plus dépendant de la qualité de son équipement que les autres classes.

Porte-étendard – biotique/militaire

Le porte-étendard est un puissant guerrier qui combine les pouvoirs offensifs de l'adepte et du soldat. Il a accès à une vaste panoplie d'armes, d'armures et de pouvoirs biotiques. Il se caractérise surtout par l'impressionnant pouvoir d'arrêt de ses attaques.

Sentinelle – biotique/technologue

La sentinelle est la classe la plus polyvalente, capable de combiner technologie et pouvoirs biotiques pour manipuler son environnement, protéger ses coéquipiers, affaiblir l'ennemi ou l'attaquer directement. Les sentinelles excellent tout particulièrement dans les domaines de la protection (barrière cinétique) et des soins.

Personnalisation du visage

L'écran de personnalisation du visage vous permet de donner un visage unique à votre personnage. Vous pouvez personnaliser tout le visage ou vous concentrer sur un élément tel que le nez ou les yeux. Passez en revue les choix de chaque section pour ajuster un large éventail de caractéristiques faciales. Choisissez **Finaliser** pour accepter le visage créé.

Conversation

Le système de dialogues cinématiques de Mass Effect, basé sur la roue de conversation au bas de l'écran, vous permet d'orienter l'évolution de votre personnage et du scénario comme vous l'entendez.

Les options sur le côté gauche de la roue vous permettent d'approfondir les conversations, tandis que celles du côté droit accélèrent généralement le déroulement du dialogue.

Les choix de la partie supérieure de la roue correspondent en général au côté "conciliateur" de votre personnage (coopération, méthodes altruistes) ; à l'inverse, les choix de la partie inférieure correspondent au côté "pragmatique" (agressivité, méthodes expéditives).

Si vous investissez des points dans le talent Charme ou Intimidation, vous déverrouillerez de nouvelles options sur le côté gauche de la roue dans les conversations futures. Les options de charme apparaissent en bleu, celles d'intimidation en rouge (pour plus d'informations, cf. "Talents" p.24).

Orientez L pour sélectionner votre réponse puis appuyez sur A pour découvrir la version cinématique de cette réponse. Dès que la roue de conversation apparaît, vous pouvez choisir votre réponse : votre personnage sortira malgré tout sa réplique au bon moment. Appuyez sur X pour interrompre ou passer une réplique.

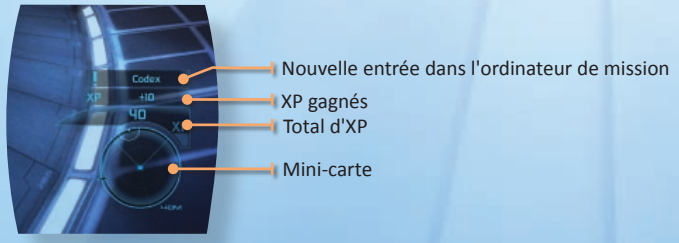
HUD hors combat

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous gagnez des points d'expérience (XP) en explorant de nouvelles zones et en dialoguant avec d'autres personnages.

Lorsque vous pouvez interagir avec quelque chose ou quelqu'un, le symbole bleu se remplit d'un cercle. Appuyez sur A pour interagir.

1. Barre de sélection
2. Symbole de focalisation

L'écran affiche brièvement vos XP. L'écran Commando de l'ordinateur de mission indique également les XP gagnés (pour plus d'informations, cf. "Informations sur le commando" p.19).



Ordinateur de mission

Appuyez sur START pour afficher l'ordinateur de mission. Orientez L pour indiquer une zone de l'écran puis appuyez sur A pour la sélectionner. Lorsqu'une zone a été mise à jour depuis votre dernière visite, elle clignote.

L'ordinateur de mission vous donne accès aux informations suivantes :

- **Équipement** – afficher les armes, armures et objets actuellement équipés, ainsi que les options pour s'équiper de nouveaux objets.
- **Options** – modifier les options graphiques, audio, de jeu, de manette et autres. La plupart de ces options ont une incidence sur la difficulté du jeu ou le rendu visuel ; ne manquez pas de les consulter.
- **Carte** – examiner votre position actuelle et les divers points d'intérêt.
- **Sauvegarder** – sauvegarder votre partie en l'état.
- **Commando** – consulter vos statistiques et celles de vos coéquipiers.
- **Charger** – charger une sauvegarde existante, manuelle ou automatique.
- **Journal** – consulter les tâches actuelles et récentes.
- **Codex** – découvrir une multitude de détails sur l'univers de Mass Effect.

Combat

Le système de combat de Mass Effect offre un degré de précision et de contrôle remarquable.

Pour dégainer, appuyez sur X. Pour rengainer, appuyez sur B.

Pour changer l'arme d'un membre de votre commando, appuyez longuement sur LB pour parcourir les armes disponibles. Orientez L pour mettre votre choix en surbrillance puis appuyez sur A pour valider. Relâchez LB pour reprendre le jeu.

Pour utiliser les capacités spéciales de chaque membre du commando, appuyez longuement sur RB.

Pour choisir une capacité, orientez L pour la mettre en surbrillance et appuyez sur A. Vous pouvez activer une capacité par membre du commando.

(Pour plus d'informations, cf. "Système de combat" p.12.)

Évolution des personnages

Passage de niveau

Vos coéquipiers et vous pouvez gagner des niveaux en accumulant des XP. Pour ce faire, vous devez vaincre des ennemis, utiliser certaines compétences et accomplir des missions.

Les XP sont réunis dans une réserve commune à tout le commando, à laquelle chacun contribue. Tous les membres du commando passent au niveau supérieur en même temps (même ceux qui se trouvent sur le Normandy et qui ne font pas partie du commando actif).

Bénéfices du passage de niveau

Quand un personnage passe au niveau supérieur :

1. Sa santé augmente. Vous pouvez accroître ce bonus via vos talents.
2. Vous gagnez des points de talent, qui vous serviront à acquérir des grades dans les divers talents.

Niveau supérieur automatique et annulation des points de talent

Appuyez sur Y à l'écran Commando pour répartir automatiquement vos points de talent.

Après avoir investi des points de talent, vous pouvez appuyer sur X si vous souhaitez annuler vos choix.

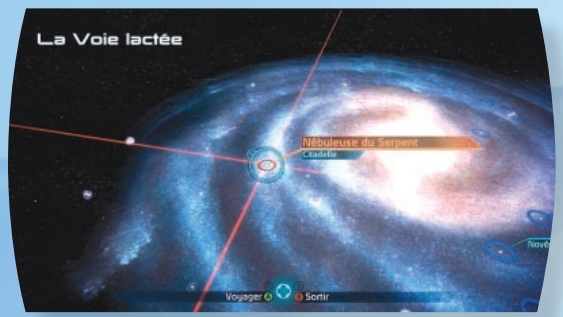
CARTE DE LA GALAXIE

La carte de la galaxie se trouve au centre du pont de commandement. Pour y accéder, montez sur la passerelle et sélectionnez l'image holographique de la galaxie. La carte est disponible en quatre niveaux de plus en plus détaillés.

Appuyez sur A pour vous rendre à la destination sélectionnée, sur X pour dézoomer ou sur B pour quitter la carte.

Galaxie

Cette carte représente l'ensemble de la galaxie et les différents secteurs reliés par des relais cosmodésiques.



Secteur

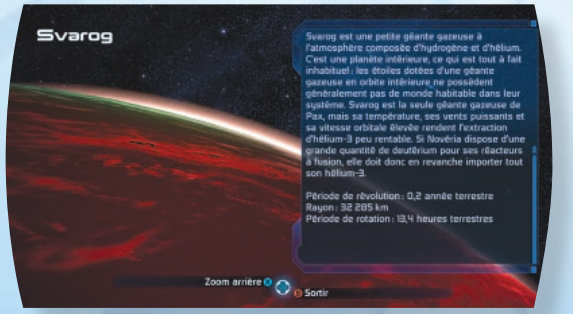
Cette carte recense les systèmes explorables du secteur et les différentes destinations possibles à l'intérieur de chaque système (planètes, champs d'astéroïdes, stations spatiales, etc.).

Système

Cette carte affiche une vue détaillée du système sélectionné, notamment des informations sur son étoile et sur les corps célestes que vous pouvez explorer.

Planète

Cette carte affiche les caractéristiques détaillées de l'objet ou du corps céleste autour duquel vous orbitez, comme ses données astronomiques ou d'éventuelles informations de quête.


Svarog
Svarog est une petite géante gazeuse à l'atmosphère composée d'hydrogène et d'hélium. C'est une planète intérieure, ce qui est tout à fait inhabituel : les étoiles dotées d'une géante gazeuse en orbite intérieure ne possèdent généralement pas de monde habitable dans leur système. Svarog est la seule géante gazeuse de Pax, mais sa température, ses vents puissants et sa vitesse orbitale élevée rendent l'extraction d'hélium-3 peu rentable. Si Novéria dispose d'une grande quantité de deutérium pour ses réacteurs à fusion, elle doit donc en revanche importer tout son hélium-3.
Période de révolution : 0,2 année terrestre
Rayon : 32 285 km
Période de rotation : 13,4 heures terrestres
Zoom arrière
Sortir

Le HUD (Heads Up Display, affichage tête haute) inclut les éléments suivants :

1. **Réticule de visée** – cible les objets autour de vous. Les ennemis apparaissent en rouge, les alliés en bleu. Les mines et autres obstacles s'affichent en orange.
2. **Barre de statut du commando** – affiche en temps réel la santé et les boucliers de vos coéquipiers et vous-même, ainsi que le statut de déplacement du commando.
3. **Radar** – indique les ennemis à portée et les points de destination définis à l'écran Carte.
4. **Barre de sélection** – affiche le nom de l'objet sélectionné et la fonction contextuelle de la touche A.

Le système de combat permet de contrôler avec précision vos mouvements, vos décisions et la position de la caméra. Les caractéristiques principales sont :

Visée : orientez R pour déplacer le réticule de visée. Vos tirs et capacités seront dirigés vers le centre de votre réticule.

Aide à la visée : une icône d'aide à la visée indique l'ennemi le plus proche du réticule. Appuyez sur LT pour zoomer le réticule et ainsi améliorer votre précision. Vous ne pouvez zoomer qu'avec les armes auxquelles vous avez assigné des points de talent.

Précision : une salve trop soutenue réduit progressivement la précision de l'arme. En améliorant votre maîtrise d'une arme, vous retarderez cette perte de précision.

La précision est réduite par :

- **Le recul** – l'utilisation d'une arme à feu engendre un effet de recul qui réduit la précision.
- **L'essoufflement** – la course (appuyez sur A pour courir ou charger un ennemi) finit par vous essouffler.

Roue des pouvoirs : pour accéder à vos capacités et les utiliser, appuyez longuement sur RB pour afficher la roue des pouvoirs.

Orientez L pour parcourir les capacités de n'importe quel équipier. Sélectionnez une capacité et appuyez sur A pour l'activer en quittant la roue des pouvoirs.

Vous pouvez également appuyer sur X pour assigner cette capacité à un raccourci : vous n'aurez plus qu'à appuyer brièvement sur RB en cours de jeu pour la déclencher.

Orientez R pour indiquer un endroit dans l'environnement et y diriger l'action. Chaque équipier ne peut avoir qu'une seule action déclarée.

Relâchez RB pour accomplir l'action et utiliser la capacité.

Ordres du commando

Utilisez pour donner des ordres à vos coéquipiers sur le champ de bataille :

- Appuyez sur pour envoyer vos coéquipiers à l'endroit indiqué.
- Appuyez sur pour qu'ils se mettent à couvert.
- Appuyez sur pour qu'ils attaquent un ennemi particulier.
- Appuyez sur pour leur ordonner de se regrouper et de vous suivre.

Armes

Pistolets

Les pistolets sont très précis, ont peu de recul et s'utilisent facilement en se déplaçant. Ils sont efficaces à toute portée mais n'infligent que des dégâts limités. Soldats, ingénieurs, adeptes, porte-étendards et francs-tireurs peuvent maîtriser les pistolets.

Fusils à pompe

Dotés d'une cadence de tir lente et d'un recul important, les fusils à pompe sont néanmoins capables d'infliger des dégâts importants sur plusieurs cibles à courte portée. Soldats et porte-étendards peuvent maîtriser les fusils à pompe.

Fusils d'assaut

Le fusil d'assaut est l'arme standard de la plupart des soldats. Elle offre un bon compromis entre puissance, cadence de tir et précision. Seul le soldat peut maîtriser les fusils d'assaut.

Fusils de précision

Le fusil de précision permet d'atteindre des cibles à longue portée et de leur infliger des dégâts importants. Sa cadence de tir est cependant extrêmement lente et il est pour ainsi dire inutile à courte portée. Seuls le soldat et le franc-tireur peuvent maîtriser les fusils de précision.

Grenades

En forme de disque, les grenades de l'Alliance peuvent planer sur de grandes distances, mais aussi adhérer à une cible ou une surface plane pour être déclenchées à distance. Vous seul pouvez utiliser des grenades.

Appuyez sur BACK pour lancer une grenade, puis à nouveau sur BACK pour la faire exploser. Si vous ne déclenchez pas l'explosion manuellement, elle explosera automatiquement après 10 secondes.

Armures

Armures légères

Les armures légères font passer le confort avant tout : la protection qu'elles offrent est modeste, mais le malus de mouvement qui affecte la précision du tir est lui aussi minime. Toutes les classes de personnages peuvent utiliser des armures légères.

Armures intermédiaires

L'armure intermédiaire offre une meilleure protection, mais également des malus de mouvement et de précision plus importants. Les soldats peuvent porter une armure intermédiaire de prime abord ; les porte-étendards et francs-tireurs peuvent apprendre à en porter.

Armures lourdes

L'armure lourde offre une protection incomparable, mais inflige de sévères malus de mouvement et de précision. En conséquence, elle est réservée aux soldats de première ligne formés à cet effet. Aucune classe de personnage ne peut porter d'armure lourde au début et seuls les soldats peuvent apprendre à en porter.

L'équipement inclut les éléments suivants :

- Armures
- Fusils d'assaut
- Amplificateurs biotiques
- Grenades
- OmniTechs
- Pistolets
- Fusils à pompe
- Fusils de précision

Améliorations ("mods")

Les mods vous permettent de personnaliser et d'améliorer votre équipement en augmentant les dégâts, la résistance des boucliers, etc. Vous ne pouvez améliorer que les armures, armes, munitions et grenades.

Chaque pièce d'équipement possède des emplacements bien définis pour les améliorations. Ainsi, l'emplacement pour munitions d'une arme n'est compatible qu'avec un mod de munitions.

Pour améliorer un équipement, ouvrez l'ordinateur de mission et sélectionnez **Équipement**. Choisissez ensuite l'élément équipé à "modder" en bas à droite et appuyez sur (X) pour accéder à l'écran d'amélioration.

Pour améliorer des munitions, sélectionnez d'abord l'arme concernée et appuyez sur pour passer à l'emplacement pour munitions. Appuyez sur (A) après avoir fait votre choix pour confirmer l'amélioration et sortir.

Amplificateurs biotiques

Il est possible de renforcer les pouvoirs d'un biotique en utilisant des amplificateurs (ou "amplis"). Ces petits appareils électroniques sont souvent portés sur l'oreille ou au niveau de la nuque.

OmniTechs

L'OmniTech est un outil de diagnostic multifonction doublé d'un microatelier, communément utilisé dans diverses situations de combat (piratage, décryptage, réparation, etc.).

Ressources

Containers

Universellement répandus, les containers renferment souvent de l'équipement de valeur et autres ressources. Ils ont généralement l'apparence de casiers ou de caisses en métal. Vous ne pouvez pas y ranger d'objets.

Omni-gel

Vous pouvez recycler les matériaux technologiques environnants et les convertir en une pâte multifonction nommée omni-gel. Utilisez l'omni-gel avec un OmniTech pour les tâches d'électronique ou de décryptage. Vous pouvez également vous en servir pour réparer le Mako, votre véhicule.

Crédits

Les crédits sont la principale unité monétaire de la galaxie.

Médi-gel

Ce gel à application médicale permet de guérir blessures et contusions. Vous pouvez en récupérer dans votre environnement ou auprès de personnages non joueurs (PNJ). Certaines boutiques vous permettront en outre d'accroître votre charge de médi-gel. Appuyez sur Ⓨ pour utiliser les Premiers secours.

Informations sur les équipiers

Sélectionnez **Commando** dans l'ordinateur de mission pour afficher les informations disponibles pour chaque équipier, notamment :

1. Nom
2. Classe
3. Apparence
4. Jauges de conciliation et de pragmatisme (Shepard uniquement)
5. XP et niveau
6. Santé
7. Talent déverrouillé
8. Talent verrouillé
9. Description du talent
10. Points de talent restants

Niveau actuel

Le niveau actuel représente votre progression personnelle, fonction de votre expérience.

Quand vous avez assez d'expérience pour passer au niveau supérieur, vous gagnez des points de talent que vous pouvez investir pour acquérir des grades supérieurs et de nouveaux talents.

Santé

Affiche votre santé actuelle et votre maximum. La santé représente l'aptitude à encaisser les blessures. Si elle tombe à zéro, vous mourez. Votre santé maximale augmentera durant le cours de la partie.

Points d'expérience

Affiche votre total de points d'expérience (XP) ainsi que le total à atteindre pour passer au niveau suivant.

Jauges de conciliation et de pragmatisme

Ce sont les indicateurs de vos choix dans le jeu.

La jauge de conciliation augmente après chaque action altruiste, diplomatique ou charitable. Les personnages conciliants remplissent leurs objectifs en servant la justice sans chercher à imposer leurs valeurs à autrui.

La jauge de pragmatisme augmente après chaque action agressive, égoïste ou expéditive. Les personnages pragmatiques valorisent l'efficacité, par-delà bien et mal.

Talents

Vous pouvez augmenter vos talents militaires, technologiques et biotiques en leur attribuant des points, mais aussi activer des capacités latentes.

Vos coéquipiers améliorent leurs talents de la même façon que vous (pour plus d'informations, cf. "Talents" p.24).

Choix du commando

Cet écran vous permet de constituer un commando équilibré en fonction des talents militaires, biotiques et technologiques de chacun.

Utilisez L ou R pour passer d'un coéquipier disponible à un autre. Appuyez sur X pour ajouter ou retirer un coéquipier, sur Y à tout moment pour examiner le groupe et sur A pour accepter le commando constitué.

Vous ne pouvez choisir les membres de votre commando qu'à deux occasions :

- Lorsqu'un nouveau coéquipier se joint à vous ;
- En quittant le Normandy. Remontez à bord si vous souhaitez recomposer votre groupe.

Constituez votre commando avec soin : lorsque vous aurez franchi le sas du Normandy, il n'est pas dit que vous puissiez y retourner avant longtemps.

Destination : les astres inconnus

Au cours de vos missions dans la Travée de l'Attique, vous croiserez de nombreuses planètes inexplorées, présentant parfois d'étranges anomalies. Pour découvrir leurs mystères, il vous faudra atterrir et les explorer.

Depuis la carte de la galaxie, sélectionnez un **secteur**, un **système** et enfin une planète permettant un **atterrissage**.

Une fois à la surface, explorez les environs dans votre Mako, équipé de puissants capteurs capables de détecter les ennemis, les ressources et les anomalies technologiques.

Sur un monde inexploré (terra incognita), utilisez la carte de la zone pour découvrir ce qui se trouve à proximité. Appuyez sur A pour définir une destination à l'emplacement actuel de votre curseur. Cette destination sera représentée par une flèche sur votre radar.

Quitter un monde inexploré

Lorsque vous voudrez quitter un monde inexploré :

1. Appuyez sur START pour afficher l'ordinateur de mission puis sélectionnez l'écran **Carte**.
2. Appuyez sur X pour revenir à bord du Normandy.

Mako

Également surnommé "rampant" en raison de sa forme oblongue, le Mako est un véhicule blindé de transport de troupes et d'appui au feu.

Pour ordonner à votre commando de monter dans le Mako, sélectionnez le véhicule et appuyez sur A.

Orientez L pour diriger le Mako et R pour changer d'angle de vue. Appuyez sur A pour activer vos micropropulseurs afin de "sauter" par-dessus un terrain escarpé ou un projectile ennemi.

Appuyez sur LT pour zoomer avec la caméra de l'arme, sur RB pour tirer au canon et sur RT pour utiliser la mitrailleuse.

Pour quitter le Mako, placez-vous sur un terrain sûr et stable puis appuyez sur B. Avant de quitter le véhicule, vérifiez l'indice de danger de votre environnement : certaines atmosphères hostiles ne vous permettent que quelques instants de survie.

Le HUD du véhicule affiche la santé et les boucliers de votre commando, ainsi que le statut des armes et de l'équipement du Mako.

Commandes du Mako

Réparation du Mako

Vous pouvez réparer le Mako à tout moment avec de l'omni-gel, en appuyant sur Y. Pour ce faire, vous devez toutefois stopper le véhicule, rester à l'intérieur et cesser le feu.

TALENTS

Un talent est un domaine d'expertise dans lequel vous pouvez progresser en cours de partie. En gagnant de l'expérience, vous obtiendrez des points de talent qui vous serviront à améliorer votre personnage comme vous l'entendez.

Les talents disponibles pour vous et votre commando dépendent de la classe sélectionnée lors de la création de personnage. À certains paliers d'activation, signalés à l'écran Commando par des icônes dans le talent sélectionné, vous pouvez déverrouiller de nouvelles capacités ou de nouveaux talents.

Talents militaires

Pistolets – améliore la précision et les dégâts au pistolet. Ce talent active la capacité Tireur d'élite, qui permet d'améliorer temporairement la cadence de tir et la précision.

Fusils à pompe – améliore la précision et les dégâts au fusil à pompe. Ce talent active la capacité Carnage, qui transforme le tir suivant en une puissante décharge à fort pouvoir destructeur.

Fusils d'assaut – améliore la précision et les dégâts au fusil d'assaut. Ce talent active la capacité Surpuissance, qui vous permet de tirer des rafales plus longues et plus précises.

Fusils de précision – améliore la précision et les dégâts au fusil de précision. Ce talent active la capacité Assassinat, qui augmente les dégâts infligés par votre prochain tir au fusil de précision.

Armures – augmente la quantité de dégâts que votre armure peut absorber. Si votre classe le permet, vous pourrez également vous former au port d'armures plus lourdes. Ce talent active la capacité Recharge de bouclier, qui régénère les boucliers de votre armure en combat.

Formation d'assaut – augmente les dégâts de vos tirs et de vos coups de crosse. Ce talent active la capacité Montée d'adrénaline, qui permet de rendre toutes les autres capacités immédiatement disponibles.

Aptitude physique – augmente la santé, ce qui vous permet de subir plus de dégâts avant d'être mis hors combat. Ce talent active la capacité Immunité, qui augmente votre protection pendant un court laps de temps.

Formation de Spectre – augmente la santé, la précision et l'efficacité de tous vos pouvoirs et attaques. Ce talent active la capacité Unité, qui vous permet de réanimer vos coéquipiers s'ils sont mis hors combat.

Talents technologiques

Atténuation – augmente le rayon de déflagration de vos mines. Ce talent active le champ Atténuation qui neutralise les capacités biotiques et technologiques de l'ennemi.

Décryptage – vous permet de pirater les systèmes de sécurité des portes et des containers avec de l'omni-gel. Ce talent permet de déverrouiller Sabotage, qui neutralise rapidement les armes de l'ennemi en combat.

Piratage – améliore le délai d'utilisation de vos mines technologiques. Améliorez ce talent pour déverrouiller la capacité Piratage d'IA, qui influe sur les circuits logiques des ennemis synthétiques pour les pousser à s'entre-tuer.

Électronique – augmente la résistance de vos boucliers et vous permet de pirater le système de sécurité de certains objets. Ce talent active également la capacité Surcharge, qui endommage ou neutralise les boucliers ennemis en combat.

Talents biotiques

Projection – génère un champ biotique qui projette en arrière les objets affectés.

Lévitation – génère un champ biotique qui soulève les objets affectés dans les airs.

Déchirure – génère un champ biotique capable d'endommager les objets affectés et de réduire temporairement l'efficacité des armures.

Singularité – génère un champ biotique qui crée un vortex au point d'impact, capable d'aspirer les objets à proximité.

Barrière – génère une barrière biotique qui absorbe les tirs.

Stase – génère un champ biotique qui rend la cible incapable de toute action mais la protège aussi d'éventuels dégâts.

Autres talents

Charme – améliore les options de charme dans les dialogues et réduit le coût d'achat des objets en boutique.

Intimidation – améliore les options d'intimidation dans les dialogues et augmente le prix de revente des objets en boutique.

Talents de classe

Certains talents sont spécifiques à une classe de personnage :

Soldat – améliore la santé et la régénération de santé.

Ingénieur – réduit le délai d'utilisation des capacités technologiques et augmente la technorésistance.

Adepte – réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et augmente la résistance biotique.

Franc-tireur – augmente les dégâts des mines technologiques et réduit l'échauffement des pistolets et fusils de précision.

Sentinelle – réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et technologiques, augmente les dégâts et la précision au pistolet et confère la capacité Tireur d'élite.

Porte-étendard – augmente la résistance biotique et les dégâts au pistolet et au fusil à pompe.

Amélioration de talent

Vous et vos coéquipiers possédez chacun une liste de talents représentant vos capacités, vos forces et votre formation. En leur attribuant des points de talent, vous améliorerez certains aspects du personnage et accéderez à de nouvelles attaques, de nouveaux pouvoirs et de nouvelles compétences.

Points de talent

Améliorez vos talents avec des points de talent.

Appuyez sur START pour ouvrir l'ordinateur de mission puis sélectionnez **Commando**. Utilisez ◌ pour choisir un talent puis appuyez sur A pour acquérir un nouveau grade dans ce talent.

Spécialisation

La spécialisation permet d'améliorer les talents spécifiques à votre classe. Après avoir terminé une mission facultative de l'Alliance interstellaire, vous aurez la possibilité de choisir une spécialisation pour votre personnage. Cette spécialisation vous permet d'augmenter le nombre maximum de points de talent que vous pouvez investir dans l'un de ces talents.

REPOUSSEZ VOS LIMITES EN LIGNE !

Envie d'explorer les endroits les plus reculés de la constellation Mass Effect ? À la recherche d'autres Spectres ? Besoin d'un endroit pour échanger vos idées sur l'état de la galaxie ? Alors intégrez la communauté en ligne officielle Mass Effect de BioWare® !

Ouvrez un compte BioWare et activez-le. Vous pourrez ainsi poster des messages sur des forums spécifiques, accéder à du contenu exclusif mais aussi communiquer avec les développeurs de Mass Effect, soumettre vos créations personnelles, être reconnu pour votre contribution, envoyer des messages aux autres membres et enfin, participer à l'une des meilleures communautés du net !

Inscrivez-vous à la newsletter BioWare (en anglais) pour être informé des annonces importantes de jeux, mises à jour et bien plus encore !

WWW.MASSEFFECT.COM

CRÉDITS

BioWare

Directeur de projet
Casey Hudson

Responsable conception
Preston Watamaniuk

Responsable rédaction
Drew Karpyshyn

Directeur de l'infographie
Derek Watts

Responsable programmation
David Falkner

Producteurs exécutifs
Ray Muzyka (PDG)
Greg Zeschuk (président)

Animateurs
Jonathan Cooper – responsable
Cristian Enciso
Chris Hale
Ben Hindle
Mark How
Rick Li
Marc-Antoine Matton
Kees Rijnen
Dave Wilkinson

Animateurs cinématiques
Shane Welbourn – responsable
Tony de Waal
Nick DiLiberto
Mike Higgins
Ryan Kemp
Brad Kinley
Colin Knueppel
Pasquale LaMontagna
Parrish Ley
Greg Lidstone
Joel MacMillan
Sherridon Routley

Directeur, département animation et cinématiques
Steve Gilmour

Infographie personnages
Mike Spalding – responsable
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Art conceptuel
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

Infographie interface
Nelson Housden

Infographie niveaux
Mike Trottier – responsable
Don Arceta
Kally Chow
Tristan Clarysse
Nolan Cunningham
Boali Dashtestani
Michael Jeffrey
Noel Lukasewich
Chris Ryzebol
Marcel Silva
Mike Smith
Jason Spykerman
Neil Valeriano
Gina Welbourn

Infographie technique
Adrien Cho – responsable
Brian Chung
Jeff Vanelle

Infographistes effets visuels
Shareef Shanawany – responsable
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Directeur, département infographie
Dave Hibbein

Conception audio
Steven Sim – responsable
Michael Kent – responsable associé
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Conception des systèmes cinématiques
Brad Prince – responsable

Conception cinématiques
Ken Thain – responsable
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Concepteurs systèmes
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Concepteurs techniques
Dusty Everman – responsable
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Rédacteurs
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Correctrice
Cookie Everman

Directeur, département conception
Kevin Barrett

Chefs de projet
Yanick Roy – responsable
Corey Andruko

Producteurs adjoints
Steve Lam
Nathan Plewes

Productrice doublage anglais et ressources externes
Shauna Perry

Productrices adjointes ressources externes
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Chef de projet localisation
John Campbell

Directeur, département production
Duane Webb

Responsable des outils
Darren Wong

Programmeurs
Marc Audy
Robert Babiak
Noel Borstad
Skye Boyes
Jason Ewasiuk
Dan Fessenden
Prashan Gunasingam
Dan Hein
Brenon Holmes
Ryan Hoyle
Mark Jaskiewicz
Oliver Jauncey
Don Moar
Daniel Morris
Christina Norman
Chris Orthner
Chris Ozeroff
Chris Petkau
Rejean Poirier
Shawn Potter
Zousar Shaker
Janice Thoms
Craig Welburn
John Wetmiller

Programmeurs des outils
Chris Christou
Andy Desplenter
Blake Grant
Carson Knittig
Stefan Lednicky
Chris Mihalick
Brent Scriver
Kris Tan
Jon Thompson
Ryan Warden
Tom Zaplachinski

Programmeurs graphismes
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Programmeurs audio
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Directeur adjoint, département programmation
Aaryn Flynn

Analystes assurance qualité
Scott Langevin – responsable
Bob McCabe – responsable conception
Kim Hansen – responsable technique
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

Programmeurs assurance qualité
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

Testeurs assurance qualité
Vanessa Alvarado
Zachery Blanchette
Reid Buckmaster
Chris Buzon
Chris Corfe
James Farmer
Andrew Gauthier
Darren Gilday
Stanley Hunt
Raymond Huot
Andrea Hussey
Thomas Jalbert
Chris Johnstone
Jack Lamden
Arone LeBray
Michael Liaw
Jonathan Pacholuk
Richard Poulin
Kyle Shewchuk
Ameet Thandi
Kevin Therrien
Malcom Tough
Thomas Trachimowich
Daniel Trottier
Tayce Wilson

Directeur, département assurance qualité
Phillip DeRosa

Autre infographie
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki

Autre conception
Rafael Brown
Charly Carlos
Eric Fagnan
Chris Hepler
Scott Horner
Mike Laidlaw
Paul Marino
Kevin Martens
Aidan Scanlan
Kris Schoneberg
Jay Turner

Autre programmation
Chris Blackbourne
Howard Chung
Jordan Dubuc
Jan Goh
Michael Graves
Chris Johnson
Scott Meadows
James Redford
Sidney Tang
Julie West
Graham Wihlidal
Peter Woytiuk

Autre production
Alain Baxter

Autre assurance qualité
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanale

Bande originale, compositeurs
Jack Wall - responsable
Sam Hulick

Autre musique
Richard Jacques
David Kates

Musique créditée
m4 part II
Composé et exécuté par Faunts

Direction artistique (VO)
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Casting
Tikiman Productions, Inc.

Doublage VO enregistré à
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Autre édition des dialogues
Dave Chan

DOUBLAGES ORIGINAUX

Steve Barr
Urdnot Wrex
Autres voix

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Capitaine David Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Commandant Shepard (féminin)
Autres voix

Lance Henriksen
Amiral Steven Hackett

Ali Hillis
Liara T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Commandant Shepard (masculin)
Autres voix

Marina Sirtis
Matriarche Bénézia

Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Autres voix

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tatasciore
Saren

Autres voix
Leigh Allyn Baker
April Banigan
Wendy Braun
Scott Bullock
Andy Chanley
Cam Clarke
Townsend Coleman
Tim Conlon
Marianne Copithorne
Belinda Cornish
Josh Dean
Grey Delisle
Charles Dennis
Robin Atkin Downes
Alastair Duncan
Chris Edgerly
Jeannie Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass
Brian George
Kim Mai Guest
Jeff Haslam
Roger L. Jackson
Peter Jessop
John Kirkpatrick
Lex Lang
Matthew Levin
David Ley
Anndi McAfee
Kim McCaw
Gord Marriott
Erin Matthews
Diane Michelle
Jeff Page
Chris Postle
Bill Ratner
Neil Ross
Dwight Schultz
Carolyn Seymour
David Shaughnessy
Armin Shimerman
Jane Singer Jan
Alexandra Smith
Kath Soucie
Steve Staley
Stephen Stanton
April Stewart
Cree Summer
Keith Szarabajka
George Szilagyi
Mari Weiss
Gary Anthony Williams
David Wittenberg
Shanelle Workman
John Wright
Gwendoline Yeo
Rick Zieff

Motion Capture
Giant Studios

Scans 3D
3D Eyetronics

MARKETING

Directeur du marketing
Ric Williams

Infographie
Todd Grenier
Mike Sass

Communauté
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Responsable marketing
Jarrett Lee

Relations publiques
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Robin Mayne
Colin Walmsley

GESTION ET ADMINISTRATION

Directeur opérations développement
Darryl Horne

Directeur des finances / dév. commercial
Richard Iwaniuk

Directeur des services administratifs
Jo-Marie Langkow

Finances / salaires
Lori Burkosky
Janice Cardinal
Todd Derechey
Nils Kuhnert
Sharon Pate
Treena Rees

Directeur des ressources humaines
Derek Sidebottom

Ressources humaines
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Ellen Cunningham
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas

Directeur des systèmes d'information
Vince Waldon

Systèmes d'information - Application
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk Dups
Wijayawardhana

Systèmes d'information - Bureau
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk

Systèmes d'information - Installations
Mike Patterson

Systèmes d'information - Infrastructure
Sam Decker
Wayne Loney
Craig Miller

Directeur juridique et commercial
Robert Kallir

Réception/assistants administration
Crystal Ens
Deb Gardner
Teresa Meester
Barbara Schmid
Jessica Yamanaka

ADMINISTRATION BIOWARE/ PANDEMIC

Directeur général
Greg Richardson

Vice-président technologie et conseiller production
David O'Connor

Assistante / Accueil
Lynette Farriot

Développement commercial
Mark Spenner

Finances
Jim Johnson
Kerman Lau

Ressources humaines
Roberta Riga

Systèmes d'information
Chad Billingsley

Service juridique
CJ Prober

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Remerciements spéciaux de BioWare
Jim Bishop, Diarmid Clarke, Mark Darrah, Trent Oster, Craig Priddle (ancien directeur du développement commercial), Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Elevation Partners (Bono, Bret Pearlman, Fred Anderson, Marc Bodnick, Roger McNamee), John Riccitello (ancien directeur de VGH), Andrew Goldman, Greg Borrud, Josh Resnick et le reste de la bande de Pandemic Studios, Access Communications (Chris Norris, Tuesday Uhland) et tous nos amis de BioWare Austin.

Remerciements tout particuliers à nos familles et amis, sans qui nous n'aurions pas pu voyager parmi les étoiles.

Microsoft Game Studios - ÉQUIPE PRINCIPALE

Producteur exécutif
Jorg Neumann

Responsables dév.
Russ Almond
Relja Markovic

Directeur conception
Eric Simonich

Directeur de l'infographie
Tim Dean

Directeur audio
Caesar Filori

Responsables tests
Shane White
Chris Liu

Responsable recherche utilisateur
Tim Nichols

Responsable/ rédacteur expérience utilisateur
John Sutherland

Correctrice
Heidi Hendricks

Responsable conception documentation
Chris Lassen

Conception
Carol Walter

Directeur de projet international
Lief Thompson

Développement commercial
Bill Wagner

Directeur produit mondial
Adam Kovach

Responsable RP mondial
Rob Semsey

ÉQUIPE ÉTENDUE

Producteur exécutif
Shannon Loftis

Producteurs
Leon Pryor
Sam Charchian
Peter Connelly
Gordon Hee
Ravi Mehta

DÉVELOPPEMENT

Responsable dév.
Brian Stone

Directeur de dév.
Tony Cox

Autre développement
Brandon Burlison
Greg Hermann
Tom Holmes
Chuck Noble
Kutta Srinivasan

XNA GPX
Marwan Jubran
Mike Ruete
Aleks Gershaft
Jon Yip
Jon Burns

CONCEPTION

Directeur conception
William Hodge

Directeurs conception principaux
Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Directeur conception senior
Josh Atkins

Autre conception
Stephen McLaughlin

INFOGRAPHIE

Directeur de l'infographie
Jonas Norberg

Directeur infographie senior
Kevin Brown

Directeur de l'infographie
Kiki Wolfkill

Autre infographie
Doug McBride
Michael Cahill
Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Monteur vidéo
Curtis Neal

Monteurs vidéo assistants
Aaron Bear
Colin McLoughlin

AUDIO

Directeur conception audio
Ken Kato

Concepteur du son
Keith Sjoquist

Directeur audio senior
Guy Whitmore

TESTS

Directeur tests
Kyle Shannon

Équipe de tests principale
Brandon Anthony
Brett Dupree
Tim Duzmal
Carolyn Gold
Greg Hjertager
Jeff Kafer
Peter Kugler
Matt Shimabuku
Sarah Stewart
John Thomas
Randy Wood
Brian Yu

Équipe SDE
Mark Amos
Matthew Call
Eric Lee
Justin McBride
Dan Price
Brant Schweigert

Responsables équipe remplaçante
Craig Marshall
Mark McAllister

Testeurs remplaçants
Adam Wojewidka
Alex Gray
Amanda Robinson
Bob Mowery
Brandon McCurry
Brandt Massman
Brian Noonan
Bryce Pinkston
Cahlen Lee
Chad Hale
Chris Burke
Corigan Bemis
Craig Prothman
Dalrek Davis
Dan Osborn
David Foster
David Hoar
Devin Prutsman
Devon Carver
Doug Gorman
Eric Anderson
Ja Tsang
Jakob Pederson
Jason Hall
Jeff Carmon
Jeff Hines
Jennifer Wilson-Parenti
Jeremy Powers
John Thomas
Jordan Harrison
Josh Hansen
Josh McCullough
Josiah Colborn
Kart McLain
Kevin Sherard
Kyle Jacobsen
Lawrence Lai
Lucas Myers
Matt Giddings
Matt Wolff
Michael Corrado
Michael Durkin
Noah McGary
Pat Moening
Paul Orsborn
Peter DuBois
Philip Brown
Phoebe Spencer
Rebekka Shipway
Robert Colling
Robert Maddux
Robert Shearon
Roderic Ponce
Ryan Crowell
Scott Lindberg
Scott Shields
Sean Thompson
Shaun Jones
Stephen Bonikowsky
Ted Lockwood
Tom Wollam
Trevor Berlin
Tyler Cooper
Tyler Johnston
Wade Davis
Will Timmins

RECHERCHE UTILISATEUR

Responsable recherche utilisateur
Kevin Keeker

Autre recherche utilisateur
Ramon Romero
Drew Voegele
John P. Davis

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Responsable EU
Laura Hamilton

Responsable conception documentation
JoAnne Williams

Directeur EU groupe
Matt Whiting

LOCALISATION

Microsoft Irlande

Directeur de programme
John Byrne

Responsables tests
Alan Davis
John O'Sullivan

Testeur principal
Brian Fox

Responsable audio
Steve Belton

Assistant post-production
Terry McManus

Ingénieur
Jean-Philippe Chassagne
Julien Chergui

Documentation
Ben Cahill

Traduction allemande
Marianne Marcel

Keywords International Ltd.

Directeur de tests
Paul Vigneron

Responsable équipe
Nicolas Hermant

Keywords - équipe italienne
Emanuele Guidetti
Raffaele La Gala
Camilla Miliacca
Claudio Perazzo

Keywords - équipe allemande
Patrick Lampert
Jürgen Röder
Manuel Tants
Achim Unland

Keywords - équipe française
Julien Bourgeat
Jean-Philippe Mathieu
Benoît de Ruyter
François Tarrida

Keywords - équipe polonaise
Magdalena Cakala
Adam Dawidziuk
Tomasz Krupa
Tomasz Wilczek

Keywords - équipe espagnole
Sergio Sampalo Álvarez
Julián Cid Bautista
José María Parrondo Martín
Aurora Cano Ubiña

Localisation et doublage français
ExeQuo

Chef de projet senior
Guillaume Capitan

Responsable traductio
Philippe Colin

Microsoft Taïwan

Directeur de programme
Robert Lin

Responsable tests
Aha Chiu

Chef de projet localisation
Eva Lin

Microsoft Corée

Directeur de programme
Jae Youn Kim

Responsable tests
Jee Hoon Oh

Chef de projet localisation
Kyoung Han Yoon

Développement COMMERCIAL / LÉGAL

Directeur commercial groupe
Nick Dimitrov

Directeur gestion commerciale
Todd Stevens

Directeur dév. commercial senior
Frank Pape

Juriste
Don McGowan

MARKETING MONDIAL

Chef de produit groupe
Dan Amdur

Directeur marketing produit mondial
Craig Davison

Identité visuelle
Justin Kirby
Henry Liu
Aaron Travis

Publicité
Ryan Crosby
Aaron Elliot
Taylor Smith

RELATIONS PUBLIQUES

Directeur de groupe senior, RP
Genevieve Waldman

Administrateur commercial
Muffy Bryan

- CPL Solutions
- Excell Data
- gskinner.com
- Kelly Services
- LUX
- Volt
- Xgen Studios, Inc.

Daland Davis, Dan Cawdrey, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beinner, Tara Brannigan, Tobin Buttram et Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Voir les crédits dans le jeu pour consulter la liste complète des membres de l'équipe Mass Effect.

GARANTIE

Garantie limitée pour votre copie du jeu Xbox (le « Jeu »)

Garantie
Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

Vos recours
Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaires, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

Protection légale
Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft. SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST–À-DIRE SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR) Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

Aucune autre garantie
Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

Limitation de responsabilité
Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.
Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

SUPPORT TECHNIQUE

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Służby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse **www.xbox.com**

Les informations contenues dans ce document, y compris les URL et autres références sur Internet, sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. À moins d'une indication contraire, les sociétés, organisations, produits, noms de domaines, adresses e-mail, logos, personnes lieux et événements décrits ici sont fictifs et ne peuvent en aucun cas être associés à des sociétés, organisations, produits, noms de domaines, adresses e-mail, logos, personnes, lieux et évènements existants. Toute ressemblance serait entièrement fortuite. Il incombe au seul utilisateur de respecter les droits de copyright. Sans limiter les droits soumis au copyright, ce document ne peut être ni reproduit en partie ou en intégralité, ni stocké ou placé dans un système de recherche, ni transmis sous aucune forme ni par aucun moyen (électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement, ou autre), pour quelque raison que ce soit, sans l'autorisation expresse de Microsoft Corporation.
Il se peut que Microsoft et BioWare Corp. possèdent des brevets, des demandes de brevet, des marques, des copyrights ou d'autres droits protégeant les éléments de propriété intellectuelle contenus dans ce document. À moins d'un accord écrit conclu avec Microsoft et BioWare Corp., la possession de ce document ne vous accorde aucun droit sur ces brevets, marques commerciales, copyrights ou autres droits protégeant la propriété intellectuelle.
Les noms de sociétés et de produits mentionnés ici peuvent être des marques de leurs propriétaires respectifs.
Toute copie non autorisée, rétro-ingénierie, transmission, diffusion publique, location, "pay for play" ou tout contournement du dispositif de protection est strictement interdit.
Développé par BioWare Corp. pour Microsoft Corporation.
Mass Effect, copyright 2003-2007 BioWare Corp. Tous droits réservés. BioWare Corp., le logo BioWare Corp., BioWare, le logo BioWare, Mass Effect et le logo Mass Effect sont des marques de BioWare Corp. aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.
Portions © 2007 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.
Unreal® Engine, copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Unreal® est une marque déposée de Epic Games, Inc.
Portions © 2007 Scaleform Corporation.
Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™) : copyright © Creative Technology Ltd. ISACT est une marque de Creative Technology Ltd aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.
Fabriqué sous licence Dolby Laboratories.
Utilise Bink Video. © Copyright 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.